話が弾むにつれ、ふたりの会話は限りなく脱線し始めるが……

いんだけど、まだ言えないんだよ。
岩田 実験中なんですよ。ん〜と、たとえば『2』って、マップ中にモンスターが見えてるじゃないですか。で、見えてるモンスターに触れると戦闘になる。それをまず発展させたいですね。ひと言で言うと、マップ上でモンスターとちゃんと駆け引きしたい。戦闘が義務になるようなものじゃなく、楽しくなるようなものにしたい。
糸井 「**戦闘ないかなぁ〜！**」っていうようなやつね(笑)。
岩田 いろいろ実験してるんです。
風永 たとえば？ たとえば？
糸井 粘るね〜。
風永 なんせ**朝6時起き**ですから。
糸井 俺もそうなんだよ。でさ、今日目覚まし鳴らなくてさ……。
風永 いや、あの……。
岩田 で、何時に起きたんです？
糸井 実際に、パジャマを脱いだのが、7時15分で……。

風永 それはさておき、戦闘のことですが……。
糸井 でね、新幹線の席が17のAってとこだったのね。
風永 うんうん……でもほら、あと15分ぐらいしかないし……。
糸井 で、弁当買おうかなーと思ったんですけどね。とりあえず、サンドイッチ買って。
本郷(任天堂広報) へ、サンドイッチ食べたんスか？
風永 本郷さん、突っ込まないで。
本郷 いや、ちゃんと弁当用意してるから、つい……。
糸井 そういや本郷さんの歌う長渕剛って知ってる？

ついに『3』の真の姿が……

➡64DDの性能を活用し、前作までとは一変したメイン画面。ここが『MOTHER』スタッフの遊び場なのだ!!

日本中で自分だけの冒険ができるRPGを作りたい。そのためいろいろ実験中です

講師② 岩田 聡

ゲーム開発会社HAL研究所の代表取締役。『星のカービィ』シリーズや、『MOTHER 2』の制作にも参加した敏腕プロデューサーにしてプログラマー。

楽器の要素を使った気持ちいい戦闘

風永 **アッタマきた、畜生!!**
岩田 ひとつぐらい言いましょう。**音を戦闘に**使おうかと思ってます。
風永 岩田さんはやさしいなあ。
糸井 まあ、言っちゃえば単純なんだけどさ。コントローラーのボタン押せば、音出るじゃないですか、「ピッ」とか。で、いろんな音を出せるようにうまく作っていくとコントローラーって**楽器**になるんだよ、十分。で、その楽器を、『3』に入れちゃう。
風永 ほほぉ！
糸井 で、その楽器をうまく演奏できると戦闘が有利になるとかね。
風永 楽しそう！ なんだ、ちゃんとやってるんだ。**見直した！**
糸井 いや、でもホント変わるかもしれないよ。実験中だから。土壇場で遊びながらイジるから、俺。
岩田 いや、でも、ある程度できて遊べるようになってからが、糸井さんの本領発揮なんですよ。
風永 **つまり遊べるようになってからじゃないと発揮しないと(笑)。**
岩田 そう。仕様書なんか渡しても、**何にも(爆笑)**。言い過ぎか。
風永 わ、もう時間ねーな。じゃ、ファミ通だけにしか教えないネタをなんか言ってもらえませんか？
糸井 へぇ〜、ファミ通って少年ジャ○プみたいなことするんだ？
風永 アッタマきた、畜生(笑)!!
糸井 ……よし、教えよう！ このワニは、怒ると立つ！
風永 **それは、資料に書いてある。**
一同 (爆笑)
風永 わ、もう時間がない！ えぇと、なんか、シメの言葉を！
糸井 みなさ〜ん、いいお正月を過ごしましたかぁ〜。
風永 **シメになってない!!**